

FACULDADE LABORO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR

DAURILENE DO ROSÁRIO RIBEIRO

KAHOOT E SUAS ESTRUTURAS NO ENSINO INFORMATIVO

São Luís-MA
2019

DAURILENE DO ROSÁRIO RIBEIRO

KAHOOT E SUAS ESTRUTURAS NO ENSINO INFORMATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência do Ensino Superior, da Faculdade Laboro, para obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Prof.^a Ana Nery Rodrigues dos Santos

São Luís-MA
2019

Ribeiro, Daurilene do Rosário

Kahoot e suas estruturas no ensino informativo / Daurilene do Rosário
Ribeiro -. São Luís, 2019.

Impresso por computador (fotocópia)

12 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-graduação em Gestão e Docência
do Ensino Superior) Faculdade LABORO. -. 2019.

Orientadora: Profa. Ma. Ana Nery Rodrigues dos Santos

1. Comunicação Digital. 2. Kahoot. 3. Conhecimento. I. Título.

CDU: 658.8

DAURILENE DO ROSÁRIO RIBEIRO

KAHOOT E SUAS ESTRUTURAS NO ENSINO INFORMATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência do Ensino Superior, da Faculdade Laboro, para obtenção do título de Especialista.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ana Nery Rodrigues dos Santos
Mestrado em Estratégias de Investimento e Internacionalização

Examinador 1

Examinador 2

KAHOOT E SUAS ESTRUTURAS NO ENSINO INFORMATIVO

DAURILENE DO ROSÁRIO RIBEIRO

RESUMO

O presente artigo, apresenta ao público docente e discente o tema Kahoot e suas estruturas no ensino informativo, focando e ajudando-os a desenvolver e resolver muitas lições educativas, auxiliando os educadores, contribuindo para a busca do conhecimento e o pensar crítico de cada discente. A utilização deste aplicativo, facilita também no processo de ensino aprendizagem em todas as disciplinas, inserindo-as em um programa de qualidade, dessa forma pretende-se com esta iniciativa tornar as aulas mais prazerosas e agradáveis, incentivando o acesso aos conteúdos que leva docentes e discentes a despertarem para o estado intelectual. O kahoot permite uma descoberta que vai além das próprias necessidades, reduzindo o suposto medo de aprender e apreender, ou até de errar, pois o mesmo possibilita errar e acertar, incentivando-os a estudar com sabedoria. Assim sendo, este artigo vem mostrar a possibilidade de inserir conteúdos estudados em um programa de qualidade. Não se pretende ignorar por total os recursos tradicionais apresentado atualmente, pois eles são necessários, porém podem ser acompanhados com a alternativa mencionada, a qual sozinha pode se tornar enfadonha. Diante dessa situação, podemos entonar pesquisas e fornecer respostas mediante o exposto. Assim, considerando-se que as tarefas que giram em torno do Kahoot se torna acessível tanto para quem ensina e educa, quanto para quem aprende, permitindo maior convívio entre o corpo discente e docente, tornando a arte de ensinar e aprender mais. Transformando a forma eficaz e moderna, acompanhando o desenvolvimento das tecnologias e dele tornando-se parte como mediador do seu próprio conhecimento.

Palavras-chave: Comunicação Digital 1. Kahoot 2. Conhecimento 3.

KAHOOT AND ITS INFORMATIVE EDUCATION STRUCTURES

ABSTRACT

This article presents the Kahoot theme and its structures in informative teaching to the teaching and learning public, focusing and helping them to develop and solve many educational lessons, helping educators, contributing to the search for knowledge and critical thinking of each student. The use of this application also facilitates in the teaching process learning in all disciplines, inserting them into a quality program, so it is intended with this initiative to make classes more pleasant and pleasant, encouraging access to content that takes teachers and students to awaken to the intellectual state. The kahoot allows a discovery that goes beyond one's needs, reducing the supposed fear of learning and apprehending, or even making mistakes, because it makes it possible to err and correct, encouraging them to study with wisdom. Thus, this article shows the possibility of inserting content studied in a quality program. It is not intended to ignore all of the traditional resources currently presented, since they are necessary, but can be accompanied with the aforementioned alternative, which alone can become boring. Faced with this situation, we can answer and provide answers through the above. Thus, considering that the tasks that revolve around the Kahoot become accessible both for those who teach and educate and for those who learn, allowing greater conviviality between the student body and the teacher, making the art of teaching and learning more. Transforming the effective and modern way, accompanying the development of technologies and becoming part of it as mediator of their own knowledge.

Keywords: Digital communication 1. Kahoot 2. Knowledge 3.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende salientar a importância do kahoot e suas estruturas no ensino informativo, focalizando o uso desse aplicativo móvel como recurso didático para docentes e discentes em sala de aula, visando ministrar conteúdos diferentes e de formas variadas, valorizando os conhecimentos prévios dos educandos. A utilização do kahoot como instrumento de estudo é um exemplo, entre tantos, de ajudar, interagir e compartilhar diversos conteúdo. No entanto, poucos sabem da sua existência e importância como ferramenta facilitadora de aprendizagem.

Diante de uma sociedade com a prática do conhecimento científico, faz-se necessário refletir sobre a experiência do docente, junto a indispensabilidade de organizar os momentos de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, o rendimento permitirá fazer reflexões, e revisões dos conteúdos vistos em sala de aula por meio de suas estruturas e conceitos. Ressalto que o kahoot junto a todas as suas sustentações foi desenvolvido para diversas atividades e até mesmo de avaliação, lembrando que a maior parte das informações sobre o mesmo estão disponíveis em língua inglesa caracterizado pelo game play, permitindo o ligamento de discentes/docentes com os tablets e computadores, ficando dessa forma envolvidos com a tecnologia disponível dentro das salas de aula instrucional e vasta de propósitos.

[...] a quantidade de tecnologia disponível nas salas de aula de hoje e professores usam essa tecnologia para instrucional propósitos” (Kopcha - 2012)

Os docentes com dificuldades de aplicar em sala de aula, sentem a necessidade de ligar e fazer várias adaptações, que se enquadram dentro do ensino.

Vendo a quantidade de tecnologias junto aos propósitos disponíveis de cada um, os torna capazes de gerar muitos conhecimentos e fazer da sala de aula um lugar criativo, acolhedor e benéfico para o quadro institucional das instituições.

O Kahoot é uma ferramenta online e gratuita, que permite criar, reproduzir e fazer compartilhamentos através de questionários, podemos chamá-los de “quiz” interativos, onde todos os participantes se dão a honra de usar seus próprios aparelhos smartphones, notebook e tablet, participando de forma interativa com todas as equipes ou até individualmente, liberando discussões nas pesquisas e em seus próprios jogos.

A aplicação prática do conhecimento digital e científico, já está incluída no dia a dia dos discentes e docentes. Sendo uma das formas de interagir uns com os outros, estudando, aprendendo e comunicando-se. Sabemos que a tecnologia não substituirá o papel do professor enquanto mediador do processo.

O aplicativo kahoot é um jogo que tem a chance de se apresentar e auxiliar o professor em cada prática pedagógica, consistindo em promover condições envolvendo todo o sistema de ensino/aprendizagem, sendo motivador e prazeroso para todos os envolvidos (Alves 2014).

TORI (2009), afirma em suas palavras que as atividades virtuais podem ser o apoio que necessitam diante das tecnologias, fazendo prender atenção de cada aluno por onde ele se encontrar.

A finalidade deste trabalho é mostrar e trazer benefícios tanto ao leitor quanto para o educador, formalizando reflexões dentro de suas criatividade e habilidades, e assim transparecer uma forma certa de ver o mundo informativo como uma comunicação continua em nosso cotidiano.

2 REVISÃO DE LITERATURA

O quadro informativo sobre a gamificação, vem mostrando ao longo do tempo que suas formas são constituídas para garantir um aprendizado cheio de experiência.

E dentro deste vasto campo, o aplicativo kahoot é capaz de criar quiz online e ainda gratuito, com isso, ele foi se sobressaindo e mostrando o seu potencial, despertando admiração por envolver educação e tecnologia para mais de 60 milhões de usuários estudantes.

O Kahoot foi se expandindo muito rápido nos países. Fundado por Johan Brand, empreendedor de tecnologia criativa com sede em Oslo, na Noruega, atuou então como diretor executivo do mesmo junto a dois colegas no ano 2012, e em 2013 puderam expandi-lo com rapidez, principalmente nos Estados Unidos.

[...] afirmou que o kahoot foi criado para que os professores não utilizem em sala de aula diariamente, mas uma ou duas vezes por semana” (Johan Brand -2012).

No início é preciso e indispensável ser feito o cadastro de alunos e professores, através deste acesso <https://getkahoot.com/> que está disponível na web. Depois de feito, é só começar a fazer o “quiz” clicando no “New kahoots” e não esquecer de colocar nome em todos os quizzes que fizer e os posteriores, podendo salvar todos para usar em outras ocasiões. Com essa plataforma, pode ser feito atividades individuais ou em grupos. Em uma das informações dadas pelo Johan foi sugerido que o kahoot poderia ser utilizado pelos docentes ativados somente duas vezes por semana, em vez de ser dia a pós dia.

Ao utilizar as estruturas do kahoot, os docentes projetam questões de cada vez, sendo visualizadas pelos alunos assim que for permitido, e os mesmos têm no máximo dez segundos a dois minutos para irem clicando na opção que achar ser a resposta certa. A linguagem pode ser de início logo alterada para o Português para irem

habitando-se ao ambiente. Antes de adentrar o portal, sempre é bom observar como a internet local está, para não haver interrupções ao iniciar. Segue abaixo algumas das atividades executáveis que ele nos apresenta:

- O Quiz (questionário) serve para escolher respostas as questões e pode fazê-las em múltiplas alternativas, porém, tem que cronometrar o tempo para cada questão e escolher os pontos para cada resposta.
- O Jumble (desordem) é o agrupamento de questões em que não estão em ordens, onde os alunos têm o privilégio e o dever de acertar a ordem correta para cada pergunta feita pelo docente.
- O Discussion (discussão) serve para processar e realizar disputas, faz várias questões abertas, assim como formular debates.
- Challenges (desafios) serve para aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds 1595.
- O Survey (pesquisa) serve para realização dos questionários que vão junto ao temporizador, reunindo as opiniões do público alvo sem atribuir pontos nas questões expostas pelos discentes.

Geralmente as atividades mais utilizadas no kahoot são as de fácil acesso que é o Quiz e o Jumble, pois são os que geram os pontos para cada participante. Os participantes para terem de imediato a vista de entrada do aplicativo, terão que colocar no google: kahoot.it, e então terão o acesso através de um pin (número), e esse pin é obtido com o professor. Logo após, todos terão que colocar seus nomes, sobrenomes ou apelidos, para serem identificados dentro do aplicativo e assim serem visualizados por todos. O professor utiliza o mesmo como recurso didático e acompanha todo movimento através do Datashow, e tem como desafio manter o aluno interessado para garantir, que fique presente do início ao final do game.

O criador do quiz decide quando os participantes podem começar. Todos os participantes precisam fazer o quiz ao mesmo tempo, sendo que cada atividade pode ter imagens associadas ou vídeos, de duas a quatro alternativas de múltipla escolha, tendo apenas uma resposta correta que, quando criada é marcada como correta. Nesse intervalo surge uma música divertida que os leva a competir com mais intensidade, e quando o tempo acaba, a tela mostra instantaneamente o resultado e o número de

respostas certas e erradas de cada competidor, em seguida surge uma listagem, com os cinco melhores alunos e os pontos obtidos.

Após a divulgação, as respostas são mostradas nos aparelhos dos participantes, e no final pode ser feito download de todos os resultados e pontuações e ainda se quiser pode lançá-las em uma planilha do programa Excel, causando reações e fortalecendo o conhecimento motivacional, principalmente nos estudantes com deficiência auditiva.

Ressalto que o aplicativo pode ser usado em tabletes, smartphone ou notebooks, e assim, ganhando pontos para quem clicar e responder certa cada questão. Podendo ser utilizado para qualquer curso, matéria ou assunto, e é todo em Inglês.

O kahoot também é utilizado como exemplo de avaliação formativa, a qual serve para avaliar formativamente o conhecimento de cada indivíduo em sala de aula. É prazeroso, e todos ficam atraídos, aproveitando o dinamismo de cada ensino. Firmando uma competição entre si, e jogando para vencer e melhorar o tempo de respostas, aumentando seus pontos. Causando assim, interesse nos estudantes em permanecer nos estudos. Quanto mais a atividade interessar aos alunos, mais motivação eles têm para aprender.

Quadro 1. Controle de algumas palavras do aplicativo Kahoot em inglês com suas traduções:

Inglês	Tradução
Classic	Clássico
Create a new kahoot	Crie um novo kahoot
Discussion	Discussão
Jumble	desordem
Survey	Pesquisa
Game options	Opções do jogo
Level up Kahoot! with our app	Subir de nível Kahoot! com nosso aplicativo

Reports	Relatórios
My results	Meus resultados
Your Kahoot!	Seu Kahoot!
My kahoots	Meus kahoots
New k!	Novo kahoot
Overview	Visão geral
play	Jogar
Question Summary	Resumo da pergunta
Quiz	Questionário
Raw data	Dados não tratados
Team mode	Modo de equipe
Final Scores	Pontuações finais

As eventualidades que favorecem as utilizações dos aplicativos móveis são extensas, uma vez que já foram experimentadas em algumas Instituições, e até mesmo em empresas, capacitando o trabalho em equipe, influenciando as técnicas e comunicação dentro do ensino informativo.

Atualmente, a educação está sendo percebida e estimulada no despertar das habilidades necessárias e com as técnicas sendo utilizadas como o recurso educacional.

O uso da gamificação dentro do ensino, pode contrair uma articulação educativa e possibilitar uma formação inicial para muitos professores. O conceito por meio da prática é analisar e contextualizar novos conhecimentos, motivar, e até adotar outros novos apps que contribuem com seu planejamento.

A desenvoltura do aplicativo kahoot possibilita criar desafios para existir e estimular a comunicação, uma vez que se tornou um novo meio digital. É valoroso destacar que os jogos têm o costume de proporcionar, dar, oferecer, e ofertar recompensas, como fórmula para medir o desempenho de cada jogador que contribuiu para o crescimento e o engajamento.

O método de recompensas do kahoot fundamenta-se na leveza em responder corretamente, podendo gerar qualquer desigualdade junto aos jogadores participantes. Pois a rapidez pode estar agarrada com a conexão de qualidade que cada jogador disponha.

Os participantes envolvidos podem acessá-los em lugares diferentes desde que tenham internet disponível. Permitindo uma dinâmica inovadora, possibilitando a construção do conhecimento, através de cada aula e ainda possibilita aproximar professor e aluno com a forma de avaliar.

Com este projeto, não buscamos desprezar o valor das estratégias anteriores, pois sabe-se que cada metodologia/estratégia possui seu lugar de merecimento dentro do campo do saber, mas trazendo-o para mostrá-lo como escolha em meio a tantos dentro da era digital e junto com as estruturas do kahoot.

A tecnologia a cada dia vai se assumindo junto a educação, mostrando influência dentro do potencial educativo. Muitos fazem o uso para obterem mais conhecimento e na forma prazerosa de enfrentar os desafios que surgem. Pois vivemos em uma sociedade que gira em torno da era digital, tendo acesso quase em todas as partes do país.

Sabe-se que muitos profissionais da educação infelizmente ainda não conhecem ou tiveram a oportunidade de conhecê-lo simplesmente por não terem o acesso à internet. As condições financeiras afetam muitos estados, permitindo a ausência de informações intelectuais possíveis.

[...] conseqüentemente, preparar os cidadãos não só para ler e escrever nas plataformas multimídias, mas para que se envolvam com esse mundo, compreendendo a natureza intrincada, conectada, da vida contemporânea, torna-se um imperativo ético e também uma necessidade técnica. (GÓMEZ, 2015, p. 21)

A tecnologia precisa mostrar e ser conduzida dentro da prática educativa para facilitar as condições no seu próprio uso. O docente é a ponte para refletir o conceito de todo conhecimento, a fim de liderar e fazer liderar os próprios alunos, e formá-los para serem cidadãos cheios de generosidade e afetividade e transferir para a sociedade.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi apresentar aos professores e alunos a estrutura do kahoot, assim mostrando suas qualificações ao orientá-los. Além de gerar ações também é usada como ferramenta de avaliação dentro de cada disciplina aplicada.

A estabilidade dos aplicativos estão crescendo de forma gradativa, e o kahoot com sua desenvoltura está auxiliando no ambiente educativo.

O conhecimento é fértil, e quando exposto causa mudanças constantes capazes de gerar novas mudanças no decorrer dos estudos.

O aplicativo kahoot é de suma importância no decorrer do ensino informativo, despertando a curiosidade e a necessidade de alcançar a experiência de contribuir com a construção do conhecimento. Este relata os passos para criar o quiz e a sua utilização em sala de aula, como ferramenta digital para o ensino. Durante os estudos o objetivo é mostrar que existem outros meios que podem tracejar as ferramentas e deixar a inclusão acontecer.

Ressalto que não é uma solução para substituir os professores, mas sim uma opção de ajuda para colaborar nos conteúdos oferecidos. Com isso criar condições práticas para eles. Com o passar dos anos, muitas pesquisas foram notando que alunos portadores de deficiência auditiva, estão cada vez mais interagindo e formulando a comunicação de forma interativa, seguindo de habilidades.

As unidades de ensino necessitam evoluir com metodologias que favoreçam interação entre os alunos. Assim, a aprendizagem é aliada ao jogo, justamente pela utilização dos aplicativos moveis, que aproxima todos através do mundo da tecnologia.

Contudo, ainda é muito cedo para afirmar que o kahoot e suas estruturas no ensino informativo, irá de fato melhorar o aprendizado dos alunos. O tempo em que vivemos está apelando para todos os campos, usando da era digital e exigindo desenvolvimento dos próprios hábitos, sendo intelectuais ou não, porém que saibam fazer uma preparação possível para ter um futuro com acesso flexível, mutável e complexo.

REFERÊNCIAS

- BOTTENTUIT JÚNIOR, J. B. **Do Computador ao Tablet: Vantagens Pedagógicas na Utilização de Dispositivos Móveis na Educação**. Revista EducaOnline, vol. 6 - nº. 1. (2012).
- COSTA, C. H. C., DANTAS FILHO, F. F., & MOITA, F. M. G. S. C. **Marvinsketch e kahoot como ferramentas no ensino de isomeria**. HOLOS, vol. 1, pp. 33-35. (2009).
- DE LUCA PRETTO, NELSON. **O desafio de educar na era digital: educações**. Revista Portuguesa de Educação, vol. 24, nº. 1, pp. 105-113. (2011).
- GÓMEZ, A. I. PEREZ. **Educação na Era Digital: a escola educativa**. Penso Editora Ltda. Educação em Revista. vol. 31, nº 4, pp. 14-30. (2015).
- FRANÇA, ALEX SANDRO DE. **GAME. Web 2.0 e mundos virtuais em educação - recurso eletrônico / Alex Sandro de Franca**. – São Paulo- SP: Cengage. (2016).
- GUIMARÃES, D. **Kahoot: quizzes, debates e sondagens**. In Ana Amélia A. Carvalho (Coord.). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Ministério da Educação, Direção-Geral da Educação. (2015).
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **O aplicativo kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real**. Challenges (2017).
- CARVALHO, A. A. A. **Mobile-Learning: Rentabilizar os Dispositivos Móveis dos Alunos para Aprender, Aprender na Era Digital – Jogos e Mobile-Learning**. pp. 151-160 (2015).
- MATTAR, JOÃO. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, pp. 181-182 (2010).
- PRENSKY, MARC. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac (2012).